

# **Mój nawiedzony dom, moja upiorna szkoła – uduchowiona przestrzeń funkcjonowania dziecka w literaturze grozy dla młodego odbiorcy**

LIDIA URBAŃCZYK-TULIK\*

## **Literatura i przestrzeń**

Przestrzeń już od dawna jest ważnym tematem literatury, stała się także przedmiotem wielokierunkowych badań. Elżbieta Rybicka sygnalizuje paradygmatyzację zwrotu przestrzennego, której oznaką są mnożące się subdyscypliny, na przykład geografia kulturowa czy geopoetyka<sup>1</sup> (RYBICKA 2008: 22). Jednocześnie badaczka wspomina także o zwrocie topograficznym (który można traktować jako rodzaj zwrotu przestrzennego). Topografia, rozumiana jako opis miejsca, ma szczególne znaczenie w literaturoznawstwie; ważna jest tu tradycja retoryczna oraz przeświadczenie, iż literatura i kultura wytwarzają przestrzeń (RYBICKA 2008: 23). Niniejszy rozdział odnosi się do tradycyjnego ujęcia przestrzeni, a mianowicie do obecności przestrzeni w literaturze. W tym przypadku topiki

\* Uniwersytet Opolski | kontakt: lidka-urbanczyk@o2.pl

<sup>1</sup> Elżbieta Rybicka wymienia cztery wymiary geopoetyki: poetologiczny, geograficzny, antropologiczny i performatywny. Pierwszy wiąże się z podstawowymi kategoriami poetyki. Drugi – geograficzny – polega na wprowadzeniu do badań literackich pojęć takich, jak mapa, terytorium, region. Trzeci – antropologiczny – określa relacje między przestrzenią a podmiotem. Czwarty – performatywny – dotyczy działań wpływających na kształt przestrzeni (RYBICKA 2014: 106-107).

spacjalne (między innymi domu, miast, szkoły) zostaną uwikłane w grę ze strachem<sup>2</sup>, gdyż analizowane przykłady dotyczą twórczości grozy. Dodatkowa komplikacja polega na tym, iż nie chodzi tu o typową geometrię strachu<sup>3</sup>, ponieważ teksty te adresowane są do niedorosłego odbiorcy. Przestrzeń staje się areną działań dziecięcych bohaterów.

## Przestrzeń życia współczesnego dziecka

Ponad dziesięć lat temu Instytut Spraw Publicznych wydał książkę pod tytułem *Dziecko we współczesnej kulturze medialnej* pod redakcją Beaty Łaciak. Tekst zamykający publikację, autorstwa Michała Świetlika, nosi tytuł *Nowa przestrzeń dziecka we współczesnej kulturze*. Badacz przedstawia młodego odbiorcę kultury jako konsumenta i twórcę znaczeń – dysponuje on własnymi środkami i często wpływa na wybory klienckie rodziców: „Bogatsza oferta rynkowa powoduje, że poszerza się i ulega reorganizacji przestrzeń aktywności dziecięcej: miejsca, w których dziecko może funkcjonować i którym nadaje określone znaczenie” (ŚWIE TLIK 2003: 257). Przestrzeń współczesnego dziecka rozrasta się, a można ją podzielić przede wszystkim na zwyczajną i niezwykłą (magiczną). Przestrzeniami zwyczajnymi są dom, szkoła, podwórko, natomiast przestrzeń niezwykłą kształtują na przykład wakacyjne wyjazdy, święta, czy – co obecnie jest szczególnie istotne – cyberprzestrzeń. Świat wirtualny, bardzo ważny w życiu młodego człowieka, staje się elementem codzienności i tym samym wychodzi z owej przestrzeni niezwykłej do zwyczajnej, oswojonej. Gdzieś pomiędzy obiema sferami sytuuje się centrum zabaw dla dzieci, będące czymś na kształt komercyjnej wersji przedszkola (wtórne umagicznienie). Świetlik przypomina: „Kulturowo definiowana przestrzeń jest dziecku dana, to ono jednak decyduje o jej ostatecznym kształcie” (ŚWIE TLIK 2003: 283). Niedorosły jest bowiem twórcą znaczeń<sup>4</sup>, ale należy pamiętać, że jest on przede wszystkim uczestnikiem wymiany owych znaczeń „zmierzających do ustaleń tożsamościowych”, a „brak doświadczenia z uwagi na krótką biografię i małą różnorodność doświadczeń, niska jeszcze sprawność komunikacyjna, słabe uodporniające ego – powodują, że dziecko jest znacznie bardziej

<sup>2</sup> Marek Wydmuch zatytułował książkę *Gra ze strachem. Fantastyka grozy*. Autor pojęcie gry odnosi do sposobów czytania literatury *weird fiction*, której autorzy wprowadzają czytelnika w stan „nierealnego lęku” (WYDMUCH 1975: 47). Strach jest tu emocją poszukiwaną, jest przyjemną zabawą.

<sup>3</sup> Pojęcie wprowadzone przez Manuela Aguirrego (2002: 15-32).

<sup>4</sup> Dziecko jako twórca znaczeń może kształtować przestrzeń, w której funkcjonuje – nazywa ją i wiąże z nią różne emocje.

bezbronne w obliczu presji oczekiwań społecznych i wymuszania znaczeń” (KLUS-STANISKA 2004: 24).

Nie można zapomnieć, że najważniejszym miejscem dla młodego odbiorcy jest jego własny, wypełniony zabawkami pokój, będący zarazem przestrzenią emancypacji i wykluczenia (MACIEJEWSKA-MROCZEK 2012: 125-129). To przecież w zamkniętym pokoju Max, bohater słynnej powieści graficznej Maurice’a Sendaka *Tam, gdzie żyją dzikie stwory*, rozpoczyna grę w udawanie – zabawę z potworami<sup>5</sup>. Dzięki wyobraźni udaje się do fantastycznych krain, które nie mają granic. Powrót z magicznego miejsca, pełnego baśniowej cudowności i grozy niesamowitego, jest automatyczny, wiąże się z założeniami gry satysfakcji (przeżywanie intensywnych emocji w kontrolowanych warunkach)<sup>6</sup>. Jednakże, gdy bohaterów poniesie fantazja, mogą się oni zatracić w przerażających wizjach i uwolnić mroczne fantazmaty, a wówczas nawet dom może okazać się pułapką.

Współczesne teksty fantastyczne dla niedorosłych odbiorców bardzo często odwołują się do różnych przestrzeni życia dziecka i niejednokrotnie owa przestrzeń zostaje uduziwniona, na przykład w taki sposób, że bohater odnajduje wewnątrz swojego domu przejście do innego świata lub broni swojego miasta przed agresją nadprzyrodzonych

<sup>5</sup> Opowieść Sendaka została wydana w 1963 roku, w Polsce pojawiła się dopiero w 2014 roku, a to prawdopodobnie za sprawą filmowej adaptacji z 2009 roku i książki dla czytelników w każdym wieku, którą Dave Eggers opublikował rok później. Historia chłopca, jego przygoda w krainie potworów, nosi znamiona uniwersalności i ponadczasowości, wyraża pragnienie przeżycia czegoś niesamowitego; każde dziecko, ze swoimi marzeniami i wyobrażeniami, przypomina Maxa. Analizując ten przykład i jego pochodne, a także inne teksty grozy dla dzieci, można stwierdzić, że potwór (owoc wyobraźni i personifikacja lęków), jest, był i będzie ważnym bohaterem literatury „czwartej”, „osobnej”. Określenia te pochodzą z prac jednego z największych badaczy twórczości dla młodych odbiorców kultury – Jerzego Cieślakowskiego, który opierał się na podziale Czesława Hernasa (1973: 15-45). Monstrum, podobnie jak uduziwniona przestrzeń, jest ważnym elementem konstrukcyjnym dzieła grozy dla niedorośłego odbiorcy. Nie mniej istotny jest dziecięcy bohater, który inaczej niż dorosły reaguje na agresję nadprzyrodzonego. Rodzice, ulegając racjonalizacji w procesie socjalizacji, mogą negować niesamowite zjawiska lub przesadnie, wręcz histerycznie, na nie reagować. Tymczasem ich potomstwo jest bardziej wrażliwe i może przyjmować wszelkie cuda jako coś zgoła naturalnego. O dziecięcym bohaterze horrorów dla młodego odbiorcy pisano między innymi w artykule poświęconemu temu zagadnieniu (URBAŃCZYK-TULIK 2017: 81-96).

<sup>6</sup> To pojęcie wprowadzone przez Yvonne Leffler, która wskazuje iż: „Fikcyjne przedstawienie grozy pozwala nam napotkać przerażenie i konflikt w estetyzowanej i symbolicznej formie. Fikcyjne przerażenie, wywoływane przez fikcyjne odzwierciedlenie, może być bez ryzyka usunięte przez kontrolowane zaangażowanie w losy fikcyjnych postaci, ponieważ te znajdują się w bezpiecznej odległości od nas i naszej rzeczywistości” (LEFFLER 2002: 49). Gra pozwala na wcielanie się w różne role oraz na zaistnienie w niecodziennych sytuacjach – niebezpiecznych i przerażających, ale pozycja odbiorcy jest bezpieczna, podlega kontroli. Fikcyjne zdarzenie jest odpowiednio stymulowane – ma swój początek i koniec. Dodatkowo odbiorca jest o krok od postaci (z którą może się utożsamić), bowiem zna założenia, formułę gatunku i może przewidzieć kolejne zdarzenia, przygotować się na nadejście okropności.

istot, które wdarły się do oswojonej rzeczywistości z innej krainy. Chęć przeżycia fantastycznej przygody wiąże się z potrzebami dziecka. Ponadto fantastyka, posługując się archetypami i symbolami, odwołuje się do wielu zagadnień codzienności w sposób przystępny dla młodego odbiorcy.

Ważnym określeniem – odnoszącym się do przestrzeni funkcjonowania dziecka oraz potrzeby zabawy i fantazji definiującej niedorosłego – jest także noosfera. To „pojęcie zaczerpnięte z filozofii personalistycznej, znaczy nową rzeczywistość, wynikającą z aktywności ducha ludzkiego, z postawy twórczej człowieka, z zachowań ekspresywnych dziecka” (BALUCH 2012: 13). Wyraża się w nim dziecięca aktywność, egzystencja wypełniona zabawą. Tym samym noosfera odnosi się także do płaszczyzny fikcyjnej, wyobrażonej – młody człowiek buduje swój świat poprzez zabawę, a później lekturę. Doświadczenia te wzbogacają jego życie, przygotowują go do nowych wyzwań.

Trzeba także dodać, że dziecko inaczej niż dorosły postrzega otaczający je świat<sup>7</sup>. Przejawia się to w dzieleniu przestrzeni życia na codzienną i magiczną. Niedorosłemu bliskie jest myślenie mityczne: „W psychice dziecka istnieją predyspozycje do chłonięcia utworów przemawiających językiem symboli, metafor i fantazji. W jego oczekiwaniach wobec literatury ujawnia się bardzo mocna potrzeba mityczności” (BALUCH 1993: 12). Młody odbiorca pragnie oderwać się od spraw codzienności i zanurzyć się w świecie marzeń i fantazji. Teksty grozy umożliwiają mu przeżycie niecodziennych, wręcz niedostępnych, emocji – tym samym realizują funkcję rozrywkową, ale i kompensacyjną.

## Ku przygodzie: groza i zabawa

Jednym z najważniejszych elementów horroru literackiego i filmowego jest wykorzystywanie antybohaterów przynależących do bogatej galerii monstrów. Nie mniej ważne są miejsca, w których straszy: ponure zamczysko, dom zbudowany na cmentarzu, mroczny las, wyludnione miasto i tak dalej. W literaturze grozy dla niedorosłych odbiorców,

<sup>7</sup> Lucy, bohaterka *Wilków w ścianach* Neila Gaimana, mieszka w bezpiecznym domu będącym miejscem oswojonym. Jednak nagle ze ścian wychodzą wilki i obierają sobie dom jako siedzibę. Owo surrealistyczne zdarzenie może symbolizować, iż niebezpieczeństwo może trwać ukryte w miejscu, które zwykle uważać się za bezpieczne, a nagle wtargnięcie niezwyklego burzy porządek dnia i wywołuje przerażenie. Ale opowieść ta pokazuje przede wszystkim, że wyobraźnia dziecka ma ogromną moc (to Lucy siłą swojej wyobraźni powołała wilki do życia). Młody człowiek stara się uporządkować otaczającą go rzeczywistość; to, co nieznanne, próbuje nazwać, ośwoić, w tym celu stwarza na przykład potwory. Dorosłym taki sposób postrzegania świata może wydać się dziwny, śmieszny, ale dziecko przeżywa autentyczne i bardzo silne emocje, pragnie wyjaśnić swoje lęki. U dorosłych szuka zaś oparcia i zrozumienia.

która twórczo przetwarza ponadgatunkową formułę horroru, dziecięcy bohater także spotyka potwory i również odwiedza nawiedzone miejsca. Jednakże horrory dla młodych odbiorców ujawniają pewną podstawową właściwość – są dostosowane do wrażliwości wirtualnego odbiorcy; niejednokrotnie zdarza się, że monstrum bardziej śmieszy niż straszy, a miejsce naznaczone piętnem niesamowitego staje się placem zabaw<sup>8</sup>.

Świat powieści grozy składa się z dwóch zasadniczych części (AGUIRRE 2002: 17). Pierwsza część to kraina człowieka, sfera racjonalności, bliska ludzkiemu doświadczeniu (*orbis interior*), zaś druga część to kraina zdarzeń niezrozumiałych, zamieszkiwana zwykle przez fantastyczne istoty – to świat inny, obcy i groźny, wymykający się prawom logiki i zdrowemu rozsądkowi (*orbis exterior*). Obie części rozdzielone są progiem, a założeniem fabuły jest ruch, czyli przejście przez niego. Jest on często związany z naruszeniem, z ingerencją i może mieć dalekosiężne skutki. Te ustalenia dotyczą także literatury dla dzieci<sup>9</sup>.

Geometria strachu w przypadku horroru dla niedorosłego odbiorcy wiąże się również z podziałem na dwa światy – normalną rzeczywistość funkcjonowania dziecięcego bohatera i krainę, z której pochodzi potwór<sup>10</sup>. Płaszczyzny te odgradza próg należący jednocześnie do dwóch porządków – to instytucja paradoksalna, dwuznaczna, ponieważ:

<sup>8</sup> Teksty grozy dla dzieci – w odróżnieniu od horrorów dla dorosłych – kończą się tryumfem głównego bohatera. W utworach tych nie są poruszane także tematy tabu, takie jak seks i przemoc. Założeniem wielu książek nawiązujących do formuły horroru dla dzieci jest pomoc w oswojeniu lęku, a nie jego potęgowanie.

<sup>9</sup> Transpozycja popularnej formuły umożliwia także przeniesienie niektórych narzędzi i technik badawczych

<sup>10</sup> W literaturze dla niedorosłych odbiorców jest opisanych wiele przestrzeni odznaczających się ogromnym potencjałem grozotwórczym, tyle, że miejsca straszne nie stają się przestrzenią, na której spotykają się dzieci i potwory. Na przykład Fillipi, dziewczynka lubująca się w okropnościach, wraz z mamą spędza sześć tygodni wakacji w parku strachów. Bohaterka, poznając atrakcje parku, nieraz doświadcza strachu. Sama także przeraża innych, przebijając siebie i zwierzątka za mumie. Stosunek dziewczynki do straszylek wyraża się już na samym początku: „Nigdy w życiu nie zrezygnowałabym z pobytu w parku strachów. Park strachów to park rozrywki. To coś takiego jak Disneyland. Tyko że zamiast słodkich Myszek Miki latają po nim monstra, zombie, szkielety, truposze, wampiry, czarownice, kaci i tego typu straszylek” (ULLRICH 2006: 7). Trudno stwierdzić, czy Filippi poradziłaby sobie z realnym zagrożeniem ze strony istot nadnaturalnych. Strach doświadczany przez nią w zamku duchów i grobowcu faraonów jest generowany sztucznie, kontroluje się go. Park rozrywki jawi się jako kolejne miejsce, gdzie skutecznie można podjąć grę ze strachem, zabawę w udawanie. Wizyta w nim, podobnie jak czytanie opowieści grozy, ma dostarczyć rozrywki, dreszczyku emocji. Filippi obcuje z monstrualnością wykreowaną, podczas gdy bohaterowie horrorów (w myśl, iż horror jest odmianą fantastyki, a nie kategorią ponadgatunkową, czy rodzajem oddziaływania; GEMRA 2001: 183) muszą zmierzyć się z agresją zjawisk paranormalnych, chociażby w *Upiorze*, powieści z piątej części serii „PAX” (Åsa Larsson, Ingela Korsell, Henrik Jonsson) dzieci „szukające grozy”, podobnie jak Filippi, bawią się w przywoływanie Czarnej Damy, ducha z lustra. Niespodziewanie sprowadzają na siebie gniew upiorów. Filippi nie obcuje z przedstawicielami świata nadnaturalnego. Można jej przypisać

Stoimy pełni wahania, czy próg ten przekroczyć – i jesteśmy jednocześnie już po drugiej stronie. Wkraczamy na ziemię niczyją traktując ją jako przejście, które wiedzie do Innego: jednak wkraczając nań wkraczamy już w Inne. Stąd sam próg przeraża nas tak samo, jak rzeczywistość leżąca za nim. Dlatego próg jest i miejscem i nie-miejscem zarazem (AGUIRRE 2002: 20-21).

Punktem kulminacyjnym jest złamanie bariery i wtargnięcie niesamowitego na tereny ludzi, a tym samym pogwałcenie praw uznawanych przez człowieka za naturalne, oczywiste. W horrorach to zwykle potwór przedostaje się do świata ludzi, ale zdarza się także, że to bohater odwiedza krainę zamieszkaną przez monstra – w tym przypadku nie dochodzi do złamania praw rządzących rzeczywistością, w nowym świecie protagonista musi dostosować się do nowych reguł. Przykładów jest bardzo wiele. Łukasz, bohater książki *Za niebieskimi drzwiami* Marcina Szczygielskiego, przechodzi do innego wymiaru, a wracając przyciąga siłę doprowadzającą do zniszczenia odwiedzonego uniwersum. W *Fabryce strachu* L. A. Jones dzieci są porywane na inną planetę, której władca bada koszmary. Stephanie, postać z *Kościanego Przyjemniaczka* Dereka Landy'ego, funkcjonuje w dwóch światach – w szarej rzeczywistości oraz w świecie przepełnionym magią. Podczas gdy sobowtór dziewczyny wypełnia jej codzienne obowiązki, Stephanie jako Walkiria rozwiązuje różne sprawy kryminalne z detektywem-szkieletem.

Natomiast interesujący przykład obrazujący moment pojawienia się potwora w świecie ludzi odnaleźć można w książce Guillermo del Toro i Daniela Krausa, zatytułowanej *Trollhunters. Łowcy Trolli*. Grupa bohaterów – Jim, jego wuj Jack, przyjaciel Tub i dobre trolle ARRRGH! oraz Mrugaś – walczy z okrutnym władcą złych, ludożernych trolli, Gunmarem. W kluczowym momencie starcia w lokalnym muzeum zostaje ukończona rekonstrukcja sprowadzonego z Irlandii mostu potworów (Killahead). Walczący zostają przeniesieni z podziemnego świata na boisko, gdzie akurat rozgrywany jest najważniejszy mecz sezonu:

Świat wokół na nieokreśloną chwilę stał się czysto biały i wszystkie dźwięki ucichły [...]. Poczuliśmy nieważkość, jakby spadochrony porwały nas w niebo; towarzyszyło temu lekkie uszczypnięcie przekraczania międzywymiarowego portalu, ale zamiast iść naprzód, unosiliśmy się bezkierunkowo. A kiedy kolor przesączył się z powrotem, delikatnie, jakby przy unoszeniu powiek, zobaczyłem wokół siebie nie brud i cienie podziemnego świata, ale oszołamiającą zieleń i biel boiska zalanego światłem reflektorów (DEL TORO & KRAUS 2015: 324-343).

miano małego koszmara, podobnie jak słynnym Koszmarnemu Karolkowi i Zuzce D. Zołzik, jednak przydomek ten wynika z niegrzecznego zachowania, a nie z parapsychofizycznych i magicznych zdolności wykorzystywanych w niewłaściwy – właśnie koszmarny – sposób.

Fragment ten ukazuje, w jaki sposób (przykładowo) dochodzi do przemieszczenia się bohaterów ze świata potworów do krainy ludzi. Reakcja mieszkańców Bernardino jest łatwa do przewidzenia: początkowe osłupienie i ciszę wyparły strach i potrzeba ucieczki. Jednak później tłum, zachęcany do działania przez policjanta i bohaterów, przyłącza się do walki. Po zwycięstwie niezwykle trudno wrócić do codzienności, ludzie są wciąż oszołomieni i nie mogą uwierzyć w to, co się wydarzyło.

Progi między światami przyjmują różne formy – we *Wrotach* Johna Connolly’ego to szczelina energii do piekła, w *Kluczu do zaświatów* Dana Pablockiego to brama do świata zamieszanego przez stwory wygnane z raju, zaś w *Abaracie* Clive’a Bakera to latarnia morska przypominająca o dawnym połączeniu wymiaru ludzi i mieszkańców fantastycznej krainy. Z kolei Kazio z książki Iwony Czarkowskiej odwiedza wampiry poprzez przejście w postaci starej skrzyni, zaś Gaimanowska Koralina poznaje wiedźmę (nazywa ją drugą matką) dzięki przejściu przez tajemnicze drzwi, które znalazła w swoim domu.

W horrorach dla dzieci, podobnie jak we współczesnych tekstach grozy dla dorosłych, dochodzi do rekonstrukcji klasycznych gotyckich motywów, między innymi przestrzennych metafor – kompozycja szkatułkowa, konstrukcja labiryntu, infernalne koło, przestrzeń fraktalna (AGUIRRE 2002: 21-23) oraz dostosowania ich do potrzeb odbiorcy XXI wieku:

Wszystkie elementy wchodzące w skład konwencji gotyckiej i postgotyckiej współgrają z teraźniejszym obrazem świata. Wpisane w aktualną rzeczywistość, stapiają się z konterfektem przestrzeni realnej i bliskiej, odwołując się równocześnie do zasady poszukiwania zagrożeń na terytorium najbardziej znanym (i w związku z tym interpretowanym jako całkowicie bezpieczne) (OLKUSZ 2010: 8).

Elementy znane z klasycznych opowieści grozy pojawiają się we współczesnych tekstach, jednakże ze względu na zmiany cywilizacyjne, ulegają przekształceniom. Kolejne modyfikacje są podyktowane wymogami odbiorczymi. W przypadku horrorów dla młodych czytelników, znana przestrzeń również staje się areną, na której pojawiają się zjawiska niesamowite, fascynujące, ale często też straszne i groźne (udziwniona zostaje przestrzeń funkcjonowania dziecka). Dla młodego człowieka ważnymi miejscami są dom (który staje się nawiedzony) i szkoła (upiorna), dlatego przede wszystkim te przestrzenie stają się płaszczyznami, na których dochodzi do agresji nadprzyrodzonego. Dziecięcy bohater musi odnaleźć swoje miejsce pomiędzy tym, co powszechnie uznawane za normalne, a tym, co nadnaturalne.

## Nawiedzony dom

W książce Angie Sage, zatytułowanej *Araminta Spookie: Mój nawiedzony dom*, tytułowa bohaterka marzy o tym, by spotkać kogoś z zaświatów. Dziewczynka sama udaje zjawę, komentując to: „O wiele łatwiej będzie mi spotkać ducha, jeżeli on będzie myślał, że ja również jestem duchem” (SAGE 2007: 7). Ponadto Araminta uwielbia nietoperze, wierzy, że w jej piwnicy mieszkają wilkołaki i wampiry, często liczy pająki, ćwiczysz straszne miny oraz szuka tajemnych przejść, a przed snem ciocia czyta jej *Bajeczki na dobranoc o duchach i upiorkach*.

Araminta to dziecko lubiące wszelkiego rodzaju okropności, co więcej, nie boi się ich, a wręcz pragnie strachu, który mogą ze sobą przynieść. Ta opowieść o domu nawiedzanym przez przyjazne duchy, trochę groteskowa i absurdalna, ujawnia, że nie ma się czego bać, a wszystko – nawet straszne doświadczenia – można zamienić w zabawę<sup>11</sup>.

<sup>11</sup> W horrorach dla dzieci zwykle to pragnienie przeżycia przygody inicjuje zdarzenia niezwykle, nadnaturalne. Równie ważna, szczególnie w utworach dla najmłodszych, jest chęć zabawy – to potrzeba pierwotna, której podłożem jest akt kreacji i fantazja. Jak dowodził Cieślowski: „Zabawa bowiem stanowi swoistą nadbudowę w stosunku do życia normalnego; akt bawienia się jest świadomym wyjściem z życia oficjalnego, na serio, w prowizoryczną sferę aktywności, jest formą czystą, uwolnioną od norm krytycznych postępowania realistycznego” (CIEŚLIKOWSKI 1985: 215). W trakcie zabawy dzieci dają się porwać wyobrażonemu, lubią udawać, wcielać się w różne role; zdarzają się także przebieranki w stroje duchów i inne zabawy związane ze strachem i strachami. To przecież Samuel z *Wrót Connolly’ego* spaceruje w kostiumie na Halloween, a Dina i Lorenzo z książki Isabel Abedi pod tytułem *Kraina duchów* i Harvey z Bakerowskiego *Złodzieja wszystkich czasów* pozwalają zamienić się w potwory. Obok udawania ważne są także rymowanki towarzyszące zabawie i wierszyki – te także bywają naznaczone grozą. Jak wskazuje Slany: „Dzieci uwielbiają wymyślać okropne wierszyki i opowiadki, czerpią też satysfakcję z ich wspólnego opowiadania, słuchania i przekładania na sytuację zabawy” (SLANY 2017: 6). Podczas zabawy kreowanej przez dziecko to ono ma kontrolę nad potworem. Alicja Ungeheuer-Gołąb, podążając za ustaleniami Rogera Cailloisa i Jerzego Cieślowskiego, wskazuje, iż zabawa łączy się z postawami emocjonalnymi. Badaczka konstatuje: „Uczestnictwo bowiem w poszczególnych zabawach pociąga za sobą wprowadzenie gracza w typowe dla danej gry stany psychiczne [...]. W rozważaniach skojarzyłam rolę ruchu i emocji jako kategorii determinujących odbiór literatury przez dziecko” (UNGEHEUER-GOŁĄB 2014: 163). Akt zabawy i akt lektury wiążą się z różnymi emocjami (także strachem i oszołomieniem). Zabawa może przygotować dziecko do lektury, a lektura dostarcza inspiracji zabawie. Oszołomienie (jako typ oddziaływania na czytelnika) zdaje się być efektem ważnym w kontekście współczesnych, popularnych lektur przeznaczonych dla młodego odbiorcy. Wiele książek, także realizujących założenia horroru, cechuje intertekstualność i intermedialność (swoisty przesyt i chaos, które prowadzą do owego oszołomienia). Pojęcia te są istotne w pracach Anity Has-Tokarz. Badaczka przypomina: „Formuły gatunkowe, które odniosły sukces na obszarze oddziaływania jednego przekąznika, są zwykle transponowane przez producentów do dyskursu innych mediów [...]. Proces transponowania gatunku z jednego do drugiego, zawsze łączy się jednak z modyfikacją wyjściowej formy gatunku adaptowanego, który »ulega« technicznej, estetycznej oraz językowej specyfice nowego przekąznika” (HAS-TOKARZ 2003: 75). W ten sposób formuła gatunkowa jawi się jako kod komunikacyjny.



W *Koralinie* Neila Gaimana pojawia się motyw lustrzanej krainy, świata na opak. Tym samym najpopularniejsza dziecięca powieść grozy<sup>12</sup> odsyła do twórczości Lewisa Carrolla. Jak jednak można przeczytać: „różnicę stanowi natomiast skala doznań – o ile Alicja trafia do świata czarów, pełnego łagodnego uroku, o tyle świat Koraliny jest mroczny, zły, pełen czyhających na nią zewsząd niebezpieczeństw” (FRYCIE, ZIÓŁKOWSKA-SOBECKA & BOJDA 2007: 209). Kiedy dziewczynka przechodzi przez tajemnicze drzwi, dostaje się do równoległego wymiaru ludzaco przypominającego znaną jej rzeczywistość – oswojoną, dlatego bezpieczną, ale i nudną. Mimo że wszystko wygląda tam jak lepsza wersja realnego pierwowzoru, okazuje się to pułapką zastawioną przez wiedźmę<sup>13</sup>. Świat wykreowany przez potworną istotę (bądź przez nią odnaleziony) składa się jedynie z domu i najbliższego otoczenia, nie jest stabilny, to wyłącznie odwzorowanie. Jak z czasem odkryje bohaterka: „druga matka nie umie stworzyć niczego naprawdę [...]. Potrafi jedynie naśladować i zniekształcać istniejące rzeczy” (GAIMAN 2009: 133). Koralina zachęca podstępna istota do podjęcia gry, a kolejne zwycięskie posunięcia dziewczynki w walce o duszę własną, rodziców oraz zaginionych dzieci, irytują drugą matkę, przez co stworzony przez nią świat zaczyna podupadać: „Na zewnątrz świat stał się jedynie pozbawionym kształtu, mglistym wirem, w którym nie kryły się żadne formy ani cienie. Sam dom także jakby urósł i uległ zmianie” (GAIMAN 2009: 119). Wiedźma, rozgniewana sukcesami Koraliny, nie może utrzymać wizji wspaniałego domu. W pewnym momencie Koralina wchodzi do środka, wewnątrz zmieniło się, a puste i zaciemnione pomieszczenia przerażają (na przykład w łazience stoi tylko metalowa wanna, a w niej leży olbrzymi martwy pająk). Wymarzony dom okazuje się iluzją – budynek i jego otoczenie zmieniają się drastycznie. Pojawiają się mroczne przestrzenie i zamieszkujące je ponure byty, imitacje rodziców i sąsiadów tracących swoją formę. Bohaterka musi jak najszybciej opuścić ten niebezpieczny świat, gdyż może w nim utknąć na zawsze.

<sup>12</sup> Książkę poświęconą twórczości grozy dla niedorosłych Katarzyna Slany zatytułowała *Groza w literaturze dziecięcej. Od Grimmów do Gaimana* (SLANY 2016), wyznaczając tym samym dwa etapy rozwoju tej literatury. W niniejszym rozdziale opisano teksty pochodzące z okresu „wysypu” horrorów dla dzieci, do którego przyczynił się komercyjny sukces *Koraliny*.

<sup>13</sup> Z postacią drugiej matki (wiedźmy) oraz jej siedzibą wiąże się wiele metafor, porównań z pająkami, których bohaterka bardzo się boi, na przykład: „ręka drugiej matki cofnęła się gwałtownie z ramienia Koraliny, niczym spłoszony pająk” (GAIMAN 2009: 56), „wyciągnęła rękę i poczuła, jak coś lekkiego, ulotnego niczym pajęczna sieć, muska jej ręce i twarz” (GAIMAN 2009: 69). Kot opisuje świat stworzony przez drugą matkę jako pajęczną sieć, a „sieć pajęczna nie musi być wielka, wystarczy, by łąpała muchy” (GAIMAN 2009: 86). Pajęczna natura drugiej matki została ukazana w filmie animowanym w reżyserii Henry’ego Selicka.

W *Koralinie* ważnym motywem są drzwi (próg). Symbolizują one z jednej strony ucieczkę do krainy wyobraźni, fantazji lub świata łatwych rozwiązań, na przykład narkotyków (FRYCIE, ZIÓŁKOWSKA-SOBECKA & BOJDA 2007: 209), zaś z drugiej strony – powrót do normalności, którą po wielu trudnych doświadczeniach trzeba zaakceptować. Grzegorz Leszczyński w następujący sposób interpretuje ten wątek u Gaimana:

Ma gdzie wrócić Koralina z powieści Neila Gaimana: w alternatywnym świecie spotkała rodziców-sobowótów, których musiała pokonać, by wyrwać się z ich niewoli; znalazła drogę do rzeczywistości realnej, a gdy wróciła do domu właściwego, mogła w nowy, dojrzały już sposób, oparty na doświadczeniach, okupiony trudem bytu, ich zaakceptować. Miała gdzie wracać, miała po co, miała do kogo (LESZCZYŃSKI 2007: 77).

Postawa Koraliny – jej walka z wiedźmą – świadczą o tym, że bohaterce zależy na rodzicach i domu. Fantastyczna przygoda sprawiła, że dziewczynka zrozumiała swoje postępowanie, ale i zaakceptowała zachowania dorosłych.

Także i Harvey Swick, bohater *Złodzieja wszystkich czasów*, strasznie się nudzi (podobnie jak Koralina). Przyjmuje więc zaproszenie do Domu Świątecznego Pana Kaptura od tajemniczej istoty – pana Grymasa. Pierwszy dzień spędzony w magicznym miejscu jawi się jako cudowny – rankiem Harvey’a wita wiosna, popołudniem lato, wieczorem nadchodzi jesień i Halloween (obowiązkowy bal przebierańców), a nocą zima ze Świętami Bożego Narodzenia. Chłopca martwią te dziwy:

[...] lecz Harvey szybko zapomina o swym niepokoju. Życie w Domu Świątecznym to prawdziwa idylla. Każdego dnia mijają wszystkie pory roku. Święta odchodzą i powracają. Harvey zaczyna zapominać, że poza murem istnieje inny, nudny świat, w którym szara bestia lutego wciąż czeka pograżona w męczącym śnie” (BARKER 2006: 44-45).

Z czasem niepokój wraca, bohaterowi udaje się uciec z domu-więzienia i odkryć, że ceną pobyt w nim jest czas (jeden dzień pełen cudowności w zamian za rok życia), stanowiący źródło mocy dla władającego magią właściciela: „Cały ten dom to pułapka, pełna sztuczek i podstępów. Pory roku, prezenty – to tylko złudzenia [...]. Odebrał nam te lata, by się nimi karmić... Jak wampir” (BARKER 2006: 90). Rezolutnemu chłopcu udaje się w końcu pokonać Pana Kaptura i odzyskać skradziony czas, a dom-pułapka zostaje wessany przez wir nieujarzmionej magii<sup>14</sup>.

<sup>14</sup> Anita Has-Tokarz następująco opisuje ideę domu jako przestrzeni nieprzyjaznej: „Dom to przestrzeń odgradzona od reszty świata. *Orbis interior* mający wewnętrzną organizację, własne centrum i peryferie. Stanowi symbol prze-

Analiza powyższych przykładów pokazuje, że we współczesnej literaturze grozy dla niedorosłych pojawiają się typowe dla horroru ujęcia domu, postrzeganego jako przestrzeń wroga, pułapka (*Koralina, Złodziej wszystkich czasów*). Jednakże zdarza się, że nawiedzony dom jest miejscem, w którym dziecięcy bohater – przyjaźniący się z duchami – chętnie przebywa (*Araminta Spookie*).

Natomiast w *Osobliwym domu Pani Peregrine* dom jawi się jako przestrzeń zamknięta, która więzi bohaterów powieści Ransoma Riggsa, a jednocześnie ich ochrania. Jacob bardzo przeżył śmierć dziadka, który niegdyś opowiadał mu o swoim dzieciństwie<sup>15</sup>, zwłaszcza o czasie, gdy trafił do sierocińca w Walii. Wnuk wspominał:

[Dziadek — L.U.-T.] mówił, że to zaczarowane miejsce zaprojektowane tak, by strzegło dzieci przed potworami. Zostało wzniesione na wyspie, gdzie codziennie świeciło słońce i nikt nigdy nie chorował ani nie umierał, a wszyscy mieszkali w wielkim domu strzeżonym przez stare mądre ptaszysko (RIGGS 2012: 10).

Jacob był świadkiem śmierci dziadka zabitego przez straszne, nieznane mu stworzenie. Bohater wyjeżdża do Walii, by odszukać sierociniec i znajduje dom pełen obdarzonych nadnaturalnymi umiejętnościami dzieci, nad którymi pieczę sprawuje Pani Peregrine<sup>16</sup>). Stworzona przez nią pętla czasu sprawia, że mieszkańcy domu się nie starzeją, lecz cały czas przeżywają jeden i ten sam dzień 1940 roku. Pewnego rodzaju uwięzienie w domu sprawia, że dzieci nie mogą dorosnąć (co ma dla nich wymierne skutki<sup>17</sup>). Paradoksalnie, dom staje się zarówno najlepszym schronieniem przed potworami, jak i najgorszym więzieniem. Kiedy data 1940 okazuje się niebezpieczną kryjówką, zlokalizowaną przez potwory, bohaterowie muszą opuścić pętlę i poszukać nowego domu.

strzeni bezpiecznej, uporządkowanej i chronionej [...]. W horrorze dom jest opatrzony ujemnym znakiem wartościującym. Staje się antagonistą, rywalem, a nawet destruktoorem człowieka. Nie jest to przestrzeń przyjazna bohaterowi, ale złowroga, posępna, zagrażająca" (HAS-TOKARZ 2006: 469).

<sup>15</sup> Młody Abe w czasie wojny uciekł z Polski, ocalały jako jedyny z całej rodziny.

<sup>16</sup> Nazwisko Pani Peregrine oznacza sokoła wędrownego. Wedle praw panujących w książce ptaki te potrafią przemieszczać się w czasoprzestrzeni.

<sup>17</sup> Niektóre z nich znajdują cel swojego życia (na przykład obserwują zachowania mieszkańców wioski), zaś inne, znużone monotonią i brakiem możliwości zmiany, popadają w szaleństwo.

## Straszne miasto

W miejskiej przestrzeni, więżącej bohatera w sferze „pomiędzy”, na terytorium bezkresnego progu, opóźniającej działania postaci (HAS-TOKARZ 2006: 477), funkcjonuje zwierzomówca Kra z książek Jacoba Grey’a. Już sama nazwa miasta, Blackstone (*Czarny kamień*), przywołuje na myśl industrialne krajobrazy. To zaś, zamieszkane przez zwykłych ludzi oraz tych obdarzonych umiejętnością rozumienia zwierząt, podupada, wyniszczone podczas tak zwanego Czarnego Lata. Kra wychowuje się w tym zrujnowanym miejscu, zajmując najpierw domek na drzewie, a potem – opuszczony kościół. Porusza się głównie nocą, przeszukując śmietniki w poszukiwaniu jedzenia. W drugiej części trylogii, *Matce much*, odwiedzwszy dzielnicę, w której stoi dom jego rodziców, zaczyna zastanawiać się nad historią swojej rodziny oraz nad własnym przeznaczeniem.

Pojawia się tu motyw przemysłowego miasta-molocha – legendarna matka much więzi zwierzomówców w wieżowcach w centrum miasta, tak, by nie mogli przywołać swych towarzyszy. Blackstone jest więc wrogie naturze, nie chce dać jej do siebie dostępu. Zdaje się, że świat poza nim nie istnieje<sup>18</sup>, a bohaterowie nie mają dokąd pójść, dlatego z takim oddaniem bronią metropolii przed zakusami władcy pajaków i władczyni much.

W mieście umarłych wychowuje się Nikt (w skrócie Nik). Cmentarz to jego dom, jedyne znane miejsce. Tu mieszkają jego zastępczy rodzice i przyjaciele – duchy. Rzeczywistość poza ich miejscem spoczynku jest dla chłopca śmiertelnie niebezpieczna; w świecie żywych czyha morderca – Jack Wszelkich Fachów, który zabił rodziców bohatera i pragnie dokonać dzieła śmierci zabijając także chłopca. Wychowawca Nika, Silas – istota zawieszona między światem żywych a światem zmarłych – tłumaczy, że cmentarz to jedyne bezpieczne miejsce: „Obdarzono cię Swobodą Cmentarza, toteż cmentarz się tobą opiekuje. Dopóki tu jesteś, możesz widzieć w ciemności, wędrować ścieżkami, którymi żywi nie powinni kroczyć” (GAIMAN 2008: 34). Nik jest ciekawy świata i wkrótce odkrywa, że również na cmentarzu bywa niebezpiecznie. Odnajduje pole garncarza, gdzie spoczywa wiedźma oraz kurhan, w którym mieszka pradawny stwór Swij, a także grób pokracznych stworów zwanych ghulami; grób ten to brama do mrocznego miasta (próg):

Nik wiedział, że wszystkie tamtejsze kąty są nie takie, jak powinny – że mury pochylają się szaleńczo, że miasto jest niczym koszmar, który go nawiedzał, wcielony w życie, olbrzymia paszcza pełna sterzących zębów. Było to miasto wzniesione po to, by je porzucić, w którego kamieniach odcisnęły się wszystkie lęki, szaleństwa i odrazy stworzeń, które je wzniosły (GAIMAN 2008: 76).

<sup>18</sup> Istnieją jeszcze zaświaty, do których przejście – za pomocą mitycznego ostrza – może otworzyć Kra.

Chłopiec z cudem przetrwał tę groźną wyprawę do miasta ghuli. Udało mu się także przeżyć spotkanie z mordercą, bo jak to zwykle bywa z zakazami, Nikt łamie je i udaje się do świata żyjących, gdzie zwraca na siebie uwagę. Pokonawszy mordercę, bohater postanawia opuścić cmentarz i wyruszyć w świat, by poznać samego siebie i zacząć żyć jak człowiek. Ani cmentarz, ani kraina ludzi nie są miejscami bezpiecznymi, ale metropolia zmarłych to przestrzeń ograniczona i ograniczająca, podczas gdy przestrzeń poza cmentarzem jest otwarta i umożliwia wszechstronny rozwój.

## Upiorna szkoła

Kolejną ważną przestrzenią funkcjonowania dziecka – obok domu i miasta – jest szkoła. To tam młodzi ludzie spędzają wiele godzin, uczą się i rozwijają, poznają przyjaciół i dokonują interakcji społecznych. Utwory dla niedorostłych odbiorców często opowiadają właśnie o szkolnych perypetiach bohaterów. W horrorach opisujących ich codzienne problemy, ujawniają się ponadto sprawy nadprzyrodzone. Doświadczenia nieletnich bohaterów horrorów<sup>19</sup> bywają na wskroś różne. Czasem dotyczą kwestii błahych, innym zaś razem bardzo ważnych. Jednym z najtrudniejszych doświadczeń jest postawienie bohatera w obliczu zagłady świata (rozumianego jako przestrzeń wszelkiego życia). Trudno wskazać tekst dla dzieci, w którym groźba katastrofy została zrealizowana. Natomiast w literaturze dla dorosłych czytelników zdarzają się przypadki, gdzie dziecko musi poradzić sobie z apokalipsą, kresem cywilizacji (jest to na przykład *Droga* Comraca McCarthy'ego). Jak konstatuje Maciej Krzemiński:

Dramaty dzieciństwa bez wątpienia mają wpływ na późniejsze, dorosłe życie. Niebezpieczeństwo kryje się zarówno w tym, co niesie ze sobą rozwój cywilizacyjno-techniczny, jak i w okaleczeniach wewnętrznych dzieci, które kiedyś, jeśli przeżyją, będą kreowały ludzki świat (KRZEMIŃSKI 2015: 68).

Akcja większości horrorów dla dzieci opiera się na spotkaniach dziecięcych bohaterów z potworami i choć młodzi ludzie zwykle wchodzą z tych spotkań zdrowi na ciele i umyśle, to trudno orzec, jaki wpływ kontakty z potworami będą miały na ich dorosłe życie. Wszystko oscyluje wokół czytelnicznych spekulacji, które stanowią źródło przyjemności<sup>20</sup>.

<sup>19</sup> Horror, za Antonim Smuszkiewiczem, postrzegam jako typ fantastyki (SMUSZKIEWICZ 2011: 6-12).

<sup>20</sup> Z podejściem do dzieła sztuki masowej wiążą się różne zjawiska, przykładowo identyfikacjonizm (odbiorca przyjmuje emocje fikcyjnych bohaterów) oraz klaryfikacjonizm (skoro niekompletność jest naturą narracji, odbiorca

Pora przyjrzyć się przykładom upiornej szkoły. W latach dziewięćdziesiątych pojawiła się popularna seria grozy dla młodszych czytelników – „Szkoła przy Cmentarzu” Toma B. Stone’a. W pierwszej części wielotomowego cyklu, zatytułowanej *Zemsta dinozaurów*, czytelnik poznaje naturę Szkoły Podstawowej Grove Hill:

Uczniowie mówili na nią Szkoła przy Cmentarzu nie tylko dlatego, że znajdowała się na przedmieściach tuż obok starego, opuszczonego cmentarza, lecz również z powodu bardzo dziwnych rzeczy, które nieustannie się w niej działy. Rzeczy dziwne, czasami straszne, które nie miały żadnego logicznego wytłumaczenia, a których dorośli jakoś nigdy nie byli w stanie zauważyć (STONE 1996: 28).

Bohaterami i świadkami fantastycznych zdarzeń zawsze są dzieci, dorośli nie doświadczać cudu, nie wierzą w opowieści niedoroslých i nie pomagają im zmierzyć się z agresją nadprzyrodzonego. Wniosek ten uprawomocnia również analiza książek z serii „Spook City” Christophera Pike’a.

Obrazy szkoły grozy są bardzo zróżnicowane. *W nieistniejącej szkole* (Gudule<sup>21</sup>) czytelnik poznaje Michasię, która źle się uczy i rozrabia, dlatego trafia na pensję dla grzecznych panienek. Bohaterka jest przerażona nowymi koleżankami, które według niej są dziwne – perfekcyjne jak żywe lalki, niezwykle czyste i dobrze wychowane. Michasia podejrzewa, że ktoś zrobił jej żart i znajduje się nie w prawdziwej szkole, a na planie filmu, który ma pokazać, jak zachowuje się współczesna dziewczyna w przedwojennej szkole. Prawda okazuje się bardziej dramatyczna – dziewczynki to roboty, stworzone przez zdolnego naukowca na wzór jego dawnych koleżanek. Maszyny zostały zaprogramowane tak, by skrupulatnie wykonywać polecenia swojego władcy, a zuchwałość i chaotyczność Michasi, rozregulowała je i doprowadziła do wrogiego ataku na dziewczynkę. Wydarzenie to wzbudziło pierwotny strach. Dziewczynka cudem przeżyła zmasowany atak. Książka *Nieistniejąca szkoła* należy do kolekcji dreszczowców i choć głównej postaci towarzyszy obezwładniający lęk, emocja istotna dla horroru, to pozycji tej nie można zaliczyć do fantastyki grozy, gdyż ujawnia się motywacja pseudonaukowa.

musi uzupełnić miejsca niedopowiedzenia). Między tymi właściwościami znajduje się tak zwana kryterialna prefokalizacja, to znaczy w utworze niektóre cechy sytuacji i postaci zostają uwydatnione; autor odpowiednio przygotował opis, koncentrując uwagę odbiorcy na wybranych przez siebie elementach, by ewokować odpowiednie emocje. Ponadto z opisywanym zjawiskiem – postrzeganiem w kontekście kategoryzacji – wiąże się zaangażowanie odbiorcy, jego oczekiwania i wyobrażenia: „mówiąc krótko, kryterialnie prefokalizowany tekst w normalnych warunkach tworzy u odbiorców ognisko emocji. Terminem tym obejmuję sposób powstawania stanu emocjonalnego u czytelnika, słuchacza, widza, jak również wpływ tego stanu na mechanizm uwagi” (CARROLL 2011: 260). Odbiorca poszukuje bowiem faktów, które utrwalą stan emocjonalny, w jakim się znalazł; wybiega w przyszłość, spekuluje, licząc, że jego nadzieje zostaną spełnione.

<sup>21</sup> Pod tym pseudonimem kryje się belgijska autorka Anne Liger-Belair.

Magia pojawia się natmiast w książce *Upiorna szkoła* Anthony'ego Horowitza (tu już obecna jest motywacja fantastyczna). Bohaterem tej historii również jest krnąbrny uczeń David Eliot, który zostaje relegowany ze szkoły. Gdy tylko nadarza się okazja, rodzice wysyłają go do szkoły z internatem. W folderze reklamującym tę instytucję znalazły się między innymi takie informacje: „[...] zapewniamy wyjątkową, by nie rzec unikalną, opiekę dla chłopców w wieku od dwunastu do szesnastu lat, zwłaszcza dla tych, których nie zdołały ukształtować współczesne metody nauczania” (HOROWITZ 2001: 15). Unikatowa opieka polega na kształceniu czarowników, a David jako siódmy syn siódmego syna, jest pretendentem do stania się jednym z nich. Nim jednak chłopak pozna swoje przeznaczenie i zaakceptuje je, z przerażeniem będzie odkrywać kolejne sekrety Szkoły Pod Wieżycami, na przykład to, że wśród nauczycieli znajdzie się wampir, wilkołak, mumi, a dyrektorzy to właściwie jedna dwugłowa istota.

Warto dodać, że *Upiorna szkoła* to także tytuł pierwszej części czteroksięgu Lisi Harrison. Seria *Monster High* traktuje o szkolnych perypetiach potomków znanych z popkultury monstrów. Inne przerażające i straszące czytelnika szkoły pozna on choćby w utworach *Szkoła strachu* (Gitty Daneshvari), *Szkoła wampirów* (Jackie Niebisch) oraz *Mój pierwszy dzień w szkole na... zawsze* (Robert Lawrence Stine).

Architektonika grozy wiąże się także z odpowiednią kolorystyką (dominują barwy ciemne, związane z porą nocną), posępnymi krajobrazami (nienaturalny kształt terenu, dziwaczny wygląd roślin, zamglenie i zachmurzenie) oraz obecnością fetysyzowanych przedmiotów. Mroczne barwy, zdeformowane elementy świata przedstawionego oraz tajemnicze artefakty służą ekspresji i zarazem eskalacji lęku, a także ukazaniu wyobcowania bohatera muszającego zmierzyć się z mrocznym obliczem świata. Przestrzeń w horrorze jawi się jako żywy organizm, który ulega nieskończonym, groźnym przekształceniom, na przykład zwyczajne budowle i rekwizyty zostają naznaczone Niesamowitym.

Przerażającym opisem krajobrazu w horrorze dla niedorośliwych czytelników jest ten dotyczący wyspy Christophera Ścierwnika (z książki *Abarat* Clive'a Barkera). Gorgozjum to domostwo pełne plugastwa i warownia pradawnych strachów:

Nikt – nawet sam Christopher Ścierwnik – nie znał wszystkich sekretów Wyspy Północy. Stanowiła labirynt z kolumnami czarnej skały i bezdennymi jeziorami, z kopalniami, lasami, wzgórzami i równinami. Tutaj kryły się niezliczone starożytne tajemnice. Ścierwnik słyszał, że każdy strach, jaki kiedykolwiek mroził ludzkie serce, znajdował się tutaj, na Gorgozjum. Wszystkie zebrane w tej okropnej godzinie, kiedy przeszłość nam się wymyka i zostaje w ciemności, nie wiedząc, co będzie dalej. Jeśli cokolwiek będzie (BARKER 2003: 199).

Opis ten dotyczy ukrytych okropności i może lepiej nie ujawniać tego, co napawa strachem. Jarosław Płuciennik, wskazuje, że najsłabszymi punktami horrorów są momenty, w których pokazuje się potwory (PŁUCIENNIK 2002: 51-59).

Kolejny przykład – dotyczący tajemniczej przestrzeni – to *Czarny młyn* Mariusza Szczygielskiego – już w tytule książki została podkreślona zła natura „żyjącego” młyna. Mroczny i niesamowity klimat opowieści narasta z każdą stroną, a groza, służy tu do wyeksponowania różnych problemów i patologii społecznych oraz do ukazania tragizmu dzieciństwa (MICHUŁKA & STANIÓW 2016).

Grupka dzieci wychowuje się w małej wsi Młyny, która wzięła swą nazwę od młynów, jakich w latach świetności miejscowości było wiele, a teraz pozostały już tylko zgłiszcza jednego. Dzieci nie mogą zbliżyć się do ruin, jednak zostają zmuszone do złamania zakazu, gdyż nadprzyrodzona siła obecna w młynie pochłania ciepło otoczenia, przyciąga do siebie przedmioty elektryczne, a dźwięk obracających się skrzydeł młyna zniewala dorosłych, którzy zaczynają służyć znajdującej się w nim nadprzyrodzonej potędze. Tylko dzieci – a szczególnie upośledzona dziewczynka (wrażliwsza od innych) – mogą zniszczyć zło i przywrócić równowagę. Budzeniu atmosfery grozy sprzyjają niedopowiedzenia – nie wiadomo, czym jest niszczycielska siła, która opanowała młyn. To, co nieznane, rodzi obawy, ale i ciekawość.

*Czarny młyn* to nie tylko historia walki z pierwotnym złem, ale jest to też opowieść o przyjaźni, samotności dziecka, zrozumieniu dla inności. Jednocześnie reprezentacje grozy nie ograniczają się jedynie do pojawienia się potworów – samonapędzającego się młyna czy tworzonych przez złowrogą siłę zabójczych robotów złożonych ze sprzętów AGD i RTV – lecz duże znaczenie ma tu geometria strachu. Strefę groźną, obcą, zawłaszczającą przestrzeń wartościowaną pozytywnie reprezentują ruiny kombinatu. Jest to teren niebezpieczny i zakazany. Progiem będącym już częścią tej innej przestrzeni jest brama wejściowa do ruin (opatrzona znakiem zakazu wstępu). Teren opuszczonego kombinatu przypomina zaś labirynt – dzieci muszą uważać, bo ziemia może się pod nimi zapaść. Posuwają się powoli, by dotrzeć do serca młyna – pompy wodnej i powstrzymać bezduszną, złowrogą maszynę.

Na koniec warto dodać, że opisy przestrzeni grozy często przypominają labirynty, które wciąż zyskują nowe znaczenia, bowiem rozrastają się (labirynt może przykładowo określać stany psychiczne postaci, symbolizować ich „otoczenie mentalne”). Doświadczenia labiryntowe, błędzenie i poczucie zagubienia towarzyszą bohaterom opowieści grozy, a „gotyckie labirynty zatem to nie miejsca *utrudnionej* [podkr. oryg.] wędrówki



ku centrum (czymkolwiek by ono nie było), ale obrazy uwięzienia i zakleszczenia w pułapce, ucieleśnione doświadczenie klaustrofobii [...]” (IZDEBSKA 2002: 35). Bohaterowie stają się niewolnikami przestrzeni, która ich stwarza – sprowadza do roli więźniów, ale skłania także do działania. Konstrukcją labiryntową charakteryzuje się miasto potworów. Także Katarzyna Slany zaznacza, że Strachopolis nie jest klasycznym mrocznym miastem, lecz to futurystyczna megakorporacja umasawiająca potwory (SLANY 2017: 9).

## Kraina potwora

Przygody bohaterów nie rozgrywają się tylko w przekształconej przestrzeni funkcjonowania dziecka. Czasem rozwiązanie konfliktu (na przykład pokonanie potwora) wymaga przeniesienia się do innego świata (wymiaru, z którego pochodzi monstrum). Warto przypomnieć, że potwory pojawiają się w wielu formach narracyjnych. Wyróżnikiem staje się relacja między monstrum a bohaterem. W baśni potwór jest elementem codziennego świata, zaś w horrorze to zaburzenie naturalnego porządku (CARROLL 2004: 78-79).

W książce *Mój nauczyciel jest... wampirem* Jerry Piasecki przedstawia zreformowanego wampira, Profesora Wika, którego marzeniem jest uczenie ludzkich dzieci. W drugiej książce, *Laura na deser*, Wik i jego uczniowie muszą udać się w podróż do krainy wampirów, by ocalić Laurę – dziewczynkę pojmaną przez krwiopijców. Emocje związane z odwiedzeniem strasznego miejsca są diametralnie różne:

To moja ojczyzna — odparł radośnie Wik. — Czyż nie jest piękna? Akurat to słowo nie przyszło na myśl nikomu z jego towarzyszy podróży. Amandzie wpadło do głowy określenie *posępne*, Gabe pomyślał *groteskowe*, Amy — *okropne*, Peter — *wstrętne*, a Donny ograniczył się do krótkiego *a fe!*” (PIASECKI 2002: 59).

Działanie w obcej przestrzeni, gdzie obowiązują odmienne prawa, wymaga odpowiedniego przygotowania, na przykład kamuflażu. Dzieci przebijają się za młode wampiry, a ich stylizacje nie budzą zastrzeżeń nieumarłych. Ludzkie oblicze pomocników Wika ujawnia się dopiero przez odbicie na powierzchni zastawy stołowej<sup>22</sup>.

Z kolei Dina i Lorenzo, bohaterowie *Krainy duchów* Isabel Abedi, by podróżować po fantastycznej krainie, nie przebijają się za potwory, lecz zostają zamienieni za pomocą czarów w prawdziwe monstra (zgodnie ze swoimi kostiumami halloweenowymi). Wejście do innego świata znajduje się w tunelu strachów w wesołym miasteczku. Czas

<sup>22</sup> Wampiry są kulturowo pozbawione odbicia, ponieważ nie posiadają duszy (GEMRA 2008).

akcji (święto strachu) oraz miejsce (park rozrywki) już na samym początku wywołują atmosferę niesamowitości. Opowieść toczy się dwutorowo, na pierwszym planie ukazane zostały przygody dzieci w krainie potworów (tu widać wpływy *fantasy* i baśniowości), zaś na drugim planie rozgrywa się horror ludzi borykających się z diabłami zamazującymi rzeczywistość za pomocą magicznych gąbek. Rozwiązanie problemów w fantastycznym uniwersum prowadzi do zażegnania konfliktów w świecie ludzi.

Halloween to także czas inwazji piekielnych sił we *Wrotach* i paradoksalnie fakt ten nie przyczynia się do spotęgowania grozy, a do raczej jej rozładowania. Świadkowie niesamowitych zdarzeń, którzy spotkali demony, są przekonani, że mają do czynienia z maskaradą i przebierańcami. Zabieg ten ma na celu ośmieszyć formułę horroru.

## Zamczysko

W powieści gotyckiej niezwykle istotną i często opisywaną przestrzenią jest nawiedzone zamczysko. Tego typu budowle (jako relikty przeszłości) rzadko pojawiają się we współczesnych horrorach, które – diagnozując XXI wiek i krytykując osiągnięcia cywilizacyjne – upodobały sobie przestrzeń miejską. Mimo to warto wskazać choć jeden interesujący przykład posępnego zamku w literaturze dla dzieci.

Tomek Żłoty, bohater utworu Louise Arnold, potrafi dostrzegać duchy. Wraz ze szkolną wycieczką odwiedza lokalny zamek. Bohater nie wie, że w najnowszym numerze czytanej przez duchy gazety o tytule „Codzienny Skarżypyta” ukazała się informacja o jego wyjątkowej umiejętności. Przedstawiciele świata duchów, istoty najrozmaitszych profesji, zjawily się w zamku, by zobaczyć chłopca, pochwalić się swoim wyglądem oraz umiejętnościami. Tomek był w szoku, gdy zobaczył budynek wypełniony zjawami. Doświadczył wówczas wielu intensywnych emocji, które nieomal doprowadziły go do szaleństwa. Jednak najgorsze było spotkanie w lochach:

W najciemniejszym kącie lochu coś się poruszyło. Przeciągnęło się, grzechocząc starymi kośćmi, i wstało, po czym ruszyło ku Tomkowi, chrobocząc po posadzce długimi pozwijanymi pazurami. Wyglądało jak przypadkowo pozszywane cienie, które ktoś naciągnął na sztywno wyprostowany szkielet. Uśmiech stwora przypominał potłuczone szkło wrzucone w kałużę oleju. Z każdym oddechem wysysał on z pomieszczenia resztki światła, wydychając jeszcze więcej cienia. Oczywiście, jeśli w ogóle można je tak nazwać, były wgłębieniami nieregularnego kształtu, w których gromadziły się kałuże mgły, wirując hipnotyzująco. Oczywiście te były teraz wpatrzone w Tomka. Potwór przechylił lekko głowę, jakby chcąc mu się lepiej przyjrzeć [...]. Oddech Tomka był przerywany. Chłopiec stał, nie mogąc oderwać wzroku od wirujących strzępów mgły w oczach potwora. Duch pochylił się nad nim i węszył niczym

zwierzę. Nagle zawył przeciągle. Tomek wrzasnął w odpowiedzi. A potem ruszył przed siebie (ARNOLD 2007: 157-158).

Szary Artur, niewidzialny przyjaciel chłopca, tłumaczy mu, że stwór ten jest zupełnie nieszkodliwy. Naturą Wyjca jest straszyć groźnym wyglądem i potępieńczym wyciem, a duchem kierowała zwykła ciekawość, ponieważ podobnie jak inne zjawy chciał poznać chłopca. Dodatkowo na przyzasmakowym cmentarzu Tomek spotkał zjawę, której zadaniem jest przywoływanie smutku. Strach szybko przeobraził się w śmiech, a ten w płacz. Nic więc dziwnego, że szkolni koledzy i opiekunowie chłopca uznali go za szaleńca.

Arnold odniosła się do stereotypowego ujęcia zamczyska, rodem z gotyckich opowieści, gdzie: „Scenerię wypełniają ruiny zamków średniowiecznych (gotyckich), ponure klasztory, podziemne lochy i korytarze, izby tortur, pustelnie i w ogóle miejsca okryte tajemnicą, strzeżone, niedostępne, mroczne, cuchnące, wilgotne, miejsca zbrodni i śmierci” (ŻABSKI 1997: 314). Jednakże autorka – co często ma miejsce w przypadku opowieści dla dzieci – osłabiła atmosferę grozy. Niesamowite spotkanie Tomka z duchami ma miejsce w południe, a duchy w *Niewidzialnym przyjacielu* nie są widmami osób zmarłych, a niezależnymi istotami żyjącymi obok ludzi.

## Tajemniczy cyrk

Intrygująca jest również przestrzeń cyrku, z samej definicji niesamowita i tajemnicza, które może okazać się także groźna i wywołująca przerażenie. Motywy związane z elementami kojarzonymi z cyrkiem często pojawiają się w literaturze dla niedorosłych odbiorców. Przestrzeń ta odsyła do motywu dzieciństwa, radosnych wspomnień, gdyż cyrk jawi się zwykle jako miejsce rozrywki. Jednakże, z jego funkcjonowaniem wiąże się również liczne zagadki i osobliwości, o czym przekonuje się między innymi dziadek Nata Carvera (Di Toft seria „Wilken”). Jest on dyrektorem niesamowitej trupy, w skład której wchodzi nadnaturalne istoty. Zwykli obywatele traktują te cudowne stworzenia jako zdolnych artystów.

Do cyrku dziwolągów trafia Candy (Clive Barker cykl „Abarat”). Dziewczyna jest zbulwersowana przedmiotowym traktowaniem żywych istot. Tu Barker nawiązuje do niezwykle nośnego motywu *freak show*<sup>23</sup>. Nawet pies-duch (Claire Barker, *Kostek i ostatni*

<sup>23</sup> O ludzkich osobliwościach pisała między innymi Anna Wieczorkiewicz w książce *Monstruarium*, wydanej w serii *Przygody ciała* Wydawnictwa Słowo/obraz Terytoria (WIECZORKIEWICZ 2009).

*cyrkowy tygrys*) spotyka ducha cyrkowego tygrysa. Zwierzę to w wyjątkowy sposób wykorzystał Jon Berkley w książce *Pałac Śmiechu*. Bohaterem opowieści jest jedenastoletni Michaś, który wraz z dziewczynką-aniołem o imieniu Mała udaje się w podróż, a mrocznym Cyrkiem Oscuro, by uwolnić innego anioła – Srebrnego. Ich niepokornym przewodnikiem jest potrafiący mówić tygrys (niewykluczone, że chodzi o ducha), zaś przeciwnikiem o władnięty rządzą władzy dyrektor cyrku Wielki Kortado. Celem podróży Michasia staje się tytułowy Pałac Śmiechu umiejscowiony w opuszczonym parku rozrywki; tu dyrektor sprowadza niewinnych ludzi, by podczas spektakularnego przedstawienia pozbawić ich zdolności śmiania się i uzależnić od przynoszącej ukojenie mikstury. Okazuje się, że Michaś jest synem słynnego cyrkowca, wypełniając więc misję, wypełnia swe przeznaczenie. W książce Berkeleya pojawiają się potworne akcenty – Wielki Kortado przetrzymuje straszliwą bestię o bliżej nieokreślonej naturze. „Nazywanie” – poznawanie natury niewiadomego, obcowanie z czynnikiem lękotwórczym – jest bodaj najlepszym sposobem osławiania nieokreślonych lęków. Niesamowitość zagadkowej przestrzeni cyrku z całą siłą ujawnia się także w książce Grzegorza Gortata *Nie budź mnie jeszcze* (seria „Lepiej w to uwierz!”). Artur podczas spektaklu w magiczny sposób przenosi się do ukrytego świata (podróż mentalna), gdzie musi zmierzyć się z Cieniem (personifikacją zła) prześladowającym jego rodzinę.

Przestrzenia ludyczną oraz potencjalnie grozotwórczą są także parki rozrywki i wesołe miasteczka. Mogą one zarówno wywoływać poczucie zagrożenia (zwłaszcza dzięki różnym tunelom strachu, diabelskim młynom czy okrutnym klaunom), jak i pobudzać do śmiechu. Połączenie obu tych funkcji (rozrywkowej i wywołującej lęk) wykorzystał David Almond, autor *Skrzydłaka*, w *O chłopcu, który pływał z piraniami*. Opisał on historię chłopca, który opuszcza rodzinę i wyrusza w podróż wraz z ekipą wesołego miasteczka. Po niedługim czasie bohater odnajduje w sobie odwagę, by wystąpić z krwiożerczymi piraniami. Opowieść ta mogłaby przerażać, jednakże Alomond przedstawił ją w sposób pogodny, w wręcz groteskowy, wzbudzając u czytelnika nie grozę, a radość i nadzieję.

## Przekłęte przedmioty

Omawiając geometrię grozy, należy przyjrzeć się uważniej jeszcze jednemu zagadnieniu. Otóż grozę i lęk przed obcością mogą wzbudzać przedmioty wypełniające przestrzeń, tak jak artefakty w *Opowieściach grozy wuja Mortimera* Chrisa Priestleya, a w pewien

sposób także guziki, które czarownica znana z *Koraliny* pragnie przyszyć tytułowej bohaterce zamiast oczu. Jak zauważyła Ewelina Feldman-Kołodziejczuk:

Guzikowe oczy w sposób bardziej oczywisty niż próba regresji Karoliny symbolizują próbę odebrania Koralinie własnego „ja”, co wzmacnia homofonia angielskiego „I”, czyli „ja”, oraz „eye”, czyli „oka”. Zamieniając „okna duszy” na plastikowe guziki, druga matka pragnie pozbawić Koralinę własnej tożsamości (FELDMAN-KOŁODZIEJUK 2017: 566).

W wielu horrorach dla dzieci pojawiają się konkretne rekwizyty wpływające na bieg zdarzeń – nie są to przedmioty codziennego użytku, a raczej magiczne. Artefakty te – choć wpływają na atmosferę niesamowitości – nie są jednak szczegółowo opisane. Uwaga czytelnika skupia się raczej na istotach posługujących się nimi. Można wymienić tu między innymi zapisany szyfrem dziennik (Dan Poblocki, *Klucz do zaświatów*), amulet przechodzący z dziada pradziada na kolejnego pogromcę potworów (Dorota Wieczorkiewicz, *Strachopolis*), mityczne ostrze potrafiące rozdrzeć zasłonę między światami (Jacob Grey, seria „Zwierzomówcy”) czy księgi (Ahmet Zappa, *Makabryczne Memuary McMężnej*, Royce Buckingham, *Pogromca demonów*). Will Moogley (seria „Will Moogley. Agencja duchów”) korzysta z szeregu przedmiotów pomagających mu wywołać duchy.

Badacze literackiego i filmowego horroru przywiązują dużą wagę do przestrzeni, która staje się areną działań bohaterów i potworów. Analizy i interpretacje pozwalają spojrzeć na to w odmienny sposób: przestrzeń jako bohater i przestrzeń jako potwór (KUBICKA 2010: 138-139, 146-151). Nawiedzone miejsca często posiadają własną nazwę (niezwykle znaczącą, mającą funkcję wprowadzającą, zapowiadającą nadchodzące wydarzenia albo zdradzającą naturę tej strefy), która obdarza je piętnem indywidualizmu i odróżnia od miejsc zwykłych: Szkoła przy Cmentarzu, Szkoła pod Wieżycami, miasteczko Salem<sup>24</sup>, Blackstone, Strachopolis, Zamek Straszyno, Czarny Młyn, wyspa Gorozjum. Drugie ujęcie zaproponowane przez Kubicką bazuje na przekroczeniu schematów kategorialnych. Przestrzeń uzyskuje świadomość i staje się tworem pośrednim (w znaczeniu medialnym, transgresywnym), balansującym na granicy życia i bezruchu – śmierci. Doskonałą tego egzemplifikacją jest krwiożerczy samochód opisany w powieści *Christine* Kinga. Motyw ten wykorzystał Kazimierz Szymeczko w opowiadaniu *Rekin bezdroży*, chociaż w tym przypadku – budzący grozę pojazd okazuje się wytworem wyobraźni

<sup>24</sup> W serii „Monster High” Lissi Harrison opisała szkole perypetie potomków popkulturowych monstrów. Szkoła, do której uczęszczają potwory mieści się w Salem, czyli w mieście swoją historią związanym z niesamowitymi opowieściami.

bohatera zamkniętego w garażu. Kategoria przestrzeń-potwór określa także nawiedzone miejsca, które pochwyciły bohaterów w labiryntową pułapkę, izolując ich od reszty świata.

## Zwierciadło współczesności

Zamiast zakończenia warto postawić diagnozę współczesności, wyrażoną we współczesnych tekstach horroru. Olkusz podkreśla, że fantastyka grozy deformuje obraz rzeczywistości, eksponuje lęki cywilizacyjne – otoczenie jest pokazane „jako poddane destrukcyjnemu wpływowi cywilizacji”, wówczas pojawia się „niemożność rezygnacji ze szkodliwego skądinąd i niszczącego postępu technologicznego” (OLKUSZ 2010: 9). To najważniejsza różnica między współczesnym horrorem a klasycznymi (gotyckimi) opowieściami niesamowitymi – metody budzenia grozy są niezmiennie, zmianom podlega zaś przestrzeń zagrożenia. Istotnym staje się odwołanie do rzeczywistości bliskiej czytelnikowi, stąd przywołanie emblematów współczesności. W XXI wieku ważną przestrzenią funkcjonowania młodego człowieka jest internet dlatego można być pewnym, że obszar ten także wkrótce będzie wykorzystywany przez horror i pojawią się książki opowiadające o upiorach z cyberprzestrzeni. Przykładów horrorów dla niedorosłych, gdzie poruszono aspekt technologiczny, nie trzeba szukać daleko – chomik Fredi z książki Dietlofa Reiche’a *Fredi i fretki grozy* pisze opowieść o złowrogim Łowcy – przywołując go do życia – przy użyciu laptopa, a diabły (Joanna Olech *Gdzie diabeł mówi... do usług!*) są przerażone osiągnięciami dwudziestopiętnastowiecznej techniki, zaś duchy mają problem ze straszeniem, bo ludzie przytłoczeni medialnymi nowinkami nie zauważają zjawisk paranormalnych (Marcin Pałasz, *Straszyć nie jest łatwo*; Marcin Przewoźniak, *Przepraszam, czy tu straszy. Niesamowita opowieść dla dzieci*).

Tak duża liczba przykładów opowieści grozy dla dzieci, świadczy o popularności formuły horroru. Jest także dowodem na to, iż „podobnie jak dorośli, i dzieci fascynują się grozą – dopóki jest ona efektem artystycznego działania, jest wykreowana” (GEMRA 2011: 21). Młodzi odbiorcy także podejmują grę satysfakcji, a teksty do nich adresowane można badać pod kątem geometrii strachu.

## Źródła cytowań

- AGUIRRE, MANUEL (2002), *Geometria strachu. Wykorzystanie przestrzeni w literaturze gotyckiej*, przekł. Agnieszka Izdebska, w: Grzegorz Gazda, Agnieszka Izdebska, Jarosław Płuciennik (red.), *Wokół gotycyzmów. Wyobraźnia, groza, okrucieństwo*, Kraków: Universitas, ss. 15-32.
- ARNOLD, LOUISE (2007), *Niewidzialny przyjaciel*, przekł. Barbara Górecka, Warszawa: Egmont.
- BALUCH, ALICJA (1993), *Archetypy literatury dziecięcej*, Wrocław: Wydawnictwo Wacław Bagiński i Synowie.
- BALUCH, ALICJA (2012), 'Noosfera w podkulturze i literaturze dziecięcej', w: Alicja Ungeheuer-Gołąb, Małgorzata Chrobak (red.), *Noosfera literacka. Problem wychowania i terapii poprzez literaturę dla dzieci*, Rzeszów: Wydawnictwo Uniwersytetu Rzeszowskiego, ss. 13-21.
- BARKER, CLIVE (2003), *Abarat*, przekł. Dorota Górka, Warszawa: Amber.
- BARKER, CLIVE (2006), *Złodziej wszystkich czasów*, przekł. Paulina Braiter, Warszawa: Egmont.
- CARROLL, NOËL (2004), *Filozofia horroru albo paradoksy uczuć*, przekł. Mirosław Przyłipiak, Gdańsk: Słowo/obraz terytoria.
- CARROLL, NOËL (2011), *Filozofia sztuki masowej*, przekł. Mirosław Przyłipiak, Gdańsk: Słowo/obraz terytoria.
- CIEŚLIKOWSKI, JERZY (1985), *Wielka zabawa: folklor dziecięcy, wyobraźnia dziecięca, wiersze dla dzieci*, Wrocław: Zakład Narodowy imienia Ossolińskich.
- FELDMAN-KOŁODZIEJUK, EVELINA (2017), 'Druga matka czy Wielka Matka? „Koralina” Neila Gaimana w perspektywie Jungowskiej', w: Ksenia Olkusz (red.), *50 twarzy popkultury*, Kraków: Ośrodek Badawczy Facta Ficta, ss. 561-576.
- FRYCIE, STANISŁAW, MARTA ZIÓŁKOWSKA-SOBECKA, WIOLETTA M. BOJDA (2007), *Leksykon literatury dla dzieci i młodzieży*, Piotrków Trybunalski: Naukowe Wydawnictwo Piotrkowskie przy Filii Akademii Świętokrzyskiej.
- GAIMAN, NEIL (2008), *Księga cmentarna*, przekł. Paulina Braiter, Warszawa: Mag.
- GAIMAN, NEIL (2009), *Koralina*, przekł. Paulina Braiter, Warszawa: Mag.

- GEMRA, ANNA (2001), 'Doświadczenia grozy. Kilka słów o horrorze', *Prace Literackie*: 39, ss. 183-194.
- GEMRA, ANNA (2011), 'Oswajanie grozy. Od gotyckiego łotra do zaprzyjaźnionego wampiurka', *Polonistyka*: 2, ss. 18-24.
- HAS-TOKARZ, ANITA (2006), '„Horror architektoniczny”: o fizycznym i semantycznym statusie przestrzeni w literaturze i filmie grozy', w: Jacek Kolbuszewski (red.), *Literatura i wyobrażenia. Prace ofiarowane Tadeuszowi Żabskiemu w 70 rocznicę urodzin*, Wrocław: Agencja Wydawnicza a Linea, ss. 465-485.
- HAS-TOKARZ, ANITA (2003), 'Medialne gry intertekstualne: formuła horroru między starymi a nowymi mediami', w: Jacek Plisiecki (red.), *Stare i nowe media w procesie komunikacji społecznej*, Radom 2003: Wyższa Szkoła Handlowa, ss. 67-103.
- HERNAS, CZESŁAW (1973), 'Potrzeby i metody badania literatury brukowej', w: Stefan Żółkiewski, Maryla Hopfinger (red.), *O współczesnej kulturze literackiej*, Wrocław: Zakład Narodowy imienia Ossolińskich, ss. 15-45.
- HOROWITZ, ANTHONY (2001), *Upiorna szkoła*, przekł. Jan Kraśko, Warszawa: Amber.
- IZDEBSKA, AGNIESZKA (2002), 'Gotyckie labirynty', w: Grzegorz Gazda, Agnieszka Izdebska, Jarosław Płuciennik (red.), *Wokół gotycyzmów. Wyobrażenia, groza, okrucieństwo*, Kraków: Universitas, ss. 33-41.
- KLUS-STAŃSKA, DOROTA (2004), 'Światy dziecięcych znaczeń – poszukiwanie kontekstów teoretycznych', w: Dorota Klus-Stańska (red.), *Światy dziecięcych znaczeń*, Warszawa: Żak. Wydawnictwo Edukacyjne, ss. 15-38.
- KRZEMIŃSKI, MACIEJ (2015), *Dziecko i młodzież. Przestrzenie literackie, kulturowe i wychowawcze*, Toruń: Wydawnictwo Edukacyjne Akapit.
- KUBICKA, HALINA (2010), 'Terytoria strachu: przestrzenne mechanizmy budowania grozy w literaturze popularnej i we współczesnym filmie', w: Bożena Płonka-Syroka, Marek Szymczak (red.), *Groza: społeczno-kulturowe mechanizmy kreowania emocji*, Wrocław, ss. 131-157.
- LEFFLER, YVONNE (2002), 'Współczesny horror jako gra satysfakcji', przekł. Leszek Karczewski, w: Grzegorz Gazda, Agnieszka Izdebska, Jarosław Płuciennik (red.), *Wokół gotycyzmów. Wyobrażenia, groza, okrucieństwo*, Kraków: Universitas, ss. 43-49.



- LESZCZYŃSKI, GRZEGORZ (2007), *Magiczna biblioteka. Zbójckie księgi młodego wieku*, Warszawa: Centrum Edukacji Bibliotekarskiej, Informacyjnej i Dokumentacyjnej im. Heleny Radlińskiej.
- MACIEJEWSKA-MROCZEK, EWA (2012), *Mrówcza zabawa. Współczesne zabawki a społeczne konstruowanie dziecka*, Kraków: Universitas.
- OLKUSZ, KSENIA (2010), *Współczesność w zwierciadle horroru. O najnowszej polskiej fantastyce grozy*, Racibórz: Wydawnictwo Państwowej Wyższej Szkoły Zawodowej.
- SAGE, ANGIE (2007), *Araminta Spookie: Mój nawiedzony dom*, przekł. Piotr Jankowski, Warszawa: Jaguar.
- MICHUŁKA, DOROTA, BOGUMIŁA STANIÓW (2016), 'Wbrew infantyлизacji. Czarny Młyn Marcina Szczygileskiego – między realizmem magicznym a powieścią grozy dla dzieci', w: Małgorzata Chrobak, Katarzyna Wądołny-Tatar (red.), *Światy dzieciństwa. Infantyлизacje w literaturze i kulturze*, Kraków: Universitas, ss. 45-56.
- PIASECKI, JERRY (2002), *Laura na deser*, przekł. Maria Frąć, Warszawa: Amber.
- PLUCIENNIK, JAROSŁAW (2002), 'Horror i ukrzyżowanie. Empatia formalna i elementy gotyckiej retoryki wzniosłości w reprezentacjach ciała poddanego przemocy', w: Grzegorz Gazda, Agnieszka Izdebska, Jarosław Pluciennik (red.), *Wokół gotycyzmów. Wyobrażenia, groza, okrucieństwo*, Kraków: Universitas, ss. 51-59.
- RIGGS, RANSOM (2012), *Osobliwy dom Pani Peregrine*, przekł. Małgorzata Hesko-Kołodzińska, Poznań: Media Rodzina.
- RYBICKA, ELŻBIETA (2014), *Geopoetyka. Przestrzeń i miejsce we współczesnych teoriach i praktykach literackich*, Kraków: Universitas.
- RYBICKA, ELŻBIETA (2008), 'Od poetyki przestrzeni do polityki miejsca. Zwrot topograficzny w badaniach literackich', *Teksty Drugie*: 4, ss. 21-38.
- SLANY, KATARZYNA (2017), 'Czy w „Strachopolis” Doroty Wieczorkiewicz straszy?', *Creatio Fantastica*: 1 (56), ss. 7-23.
- SLANY, KATARZYNA (2017), 'Karnwalizacja grozy w folklorze dziecięcym', *Literatura Ludowa*: (1), ss. 3-19.
- SMUSZKIEWICZ, ANTONI (2011), 'Czym jest fantastyka? Kłopoty z definicją', *Polonistyka*: 2, ss. 6-12.

- STONE, TOM B. (1996), *Szkoła przy cmentarzu 1: Zemsta dinozaurów*, przekł. Piotr Maksymowicz, Warszawa: Da Capo.
- ŚWIETLIK, MICHAŁ (2003), 'Nowa przestrzeń dziecka we współczesnej kulturze', w: Barbara Łaciak (red.), *Dziecko we współczesnej kulturze medialnej*, Warszawa: Instytut Spraw Publicznych, ss. 256-284.
- TORO DEL, GUILLERMO, DANIEL KRAUS (2015), *Trollhunters. Łowcy trolli*, il. Sean Murray, przekł. Piotr W. Cholewa, Kraków: Galeria Książki.
- ULLRICH, HORTENSE (2005), *Sekretny dziennik Flippi: Zamęt w parku strachów*, przekł. Anna Maria Adamczyk, Wrocław: Wydawnictwo Dolnośląskie.
- UNGEHEUER-GOŁĄB, ALICJA (2014), 'Badania nad literaturą dla dzieci w Polsce inspirowane typologią zabaw Rogera Cailloisa', w: Danuta Mucha (red.), *Polska i obca literatura dla dzieci i młodzieży na warsztacie współczesnych badaczy*, Piotrków Trybunalski: Naukowe Wydawnictwo Piotrkowskie Filii Uniwersytetu Jana Kochanowskiego, ss. 155-165.
- URBAŃCZYK-TULIK LIDIA (2017), 'Niedorośli wobec grozy – dziecięcy bohaterowie horrorów dla dzieci', *Jednak Książki*: 7, ss. 81-96.
- WIECZORKIEWICZ, ANNA (2009), *Monstruarium*, Gdańsk: Słowo/obraz Terytoria.
- WYDMUCH, MAREK (1975), *Gra ze strachem. Fantastyka grozy*, Warszawa: Czytelnik.